PREMIERS BAISERS

Par Silvan

Ce scénario se divise en deux parties, la première décrit la famille D'Aleon et leur maisonnée. La deuxième est un scénario a proprement parlé, qui met en scène la même famille. Une connaissance du supplément "la France " risque malheureusement d'être nécessaire… j'en suis désolé et j'essaierais de faire tout pour qu'elle ne soit que conseillée. Je sais pas vraiment si ça marche bien parce que je l'ai jamais fait jouer tel quel…. Envoyez moi vos remarques….

Lieu : Bord'eau (facilement modifiable)
Epoque : De préférence avant l'invasion granbretonne

D'Aleon, une famille de marchands de Bord'eau

" Lorsque je suis arrivé à Bord'eau, je n'avais rien, un jour j'ai trouvé une pomme par terre, alors je l'ai nettoyé, je l'ai fait briller, puis je l'ai revendue plutôt que de la manger. Je l'ai vendue suffisamment cher pour en acheter deux, mais je ne les ai pas mangées, je les ai nettoyées, et vendues. Ensuite, j'ai continué, j'ai fini par avoir un sac entier de pommes. Ensuite ? Je suis sur que même sans hériter de mon oncle d'Espanya je serais devenu riche… "

Pao D'Aleon

Pao D'Aleon est arrivé à Bord'eau il n'était qu'un soldat spanyar, il ne devait rester que peu de temps, mais il tomba amoureux et choisit de rester. Pendant plusieurs années, il vécut dans la misère alors que beaucoup de personnes s'enrichissaient sous ses yeux, grâce au combat qu'il avait lui-même mené au nom de l'Espanya. Lorsqu'il apprit qu'il avait hérité d'un oncle dont il ignorait l'existence, il choisit de rester à Bord'eau, pour montrer à tous ses marchands arrogants que lui aussi pouvait être plus riche qu'eux… il fit donc venir de Persia une sorte de tabac qui pouvait pousser près de Bord'eau, et se mit à le faire cultiver avec grand soin. Au bout de quelques années, après avoir perdu beaucoup d'argent et gagné plus du triple, il possédait l'une des plus grandes fortunes de la ville, mais surtout faisait ce qu'il voulait des autres marchands totalement intoxiqués au tabac. Refusant toujours de vendre du tabac s'il était cultivable, et surveillant de très près ses terres, il se fit beaucoup d'ennemis. L'un d'entre eux le fit tuer, et son fils apeuré, fut bien moins intransigeant que lui. Il vendit du tabac cultivable à tous ce qui souhaitait en acheter, gagnant ainsi une quantité impressionnante d'argent en peu de temps. Etrangement, le tabac qu'il vendait ne poussait pas aussi bien que ses cultures personnelles, et il resta le premier, et l'un des rares marchands de tabacs de Bord'eau. Manuel est meilleur marchand que son père, et il sait prospérer sans s'attirer trop d'ennemis, marié à une jeune bourgeoise, il fut très affecté lorsque sa femme mourut, mais il sut s'en remettre. Aujourd'hui, il vit tranquillement avec ses enfants : Pao, Mod, Stefano et Anjy, sa seule peur étant qu'ils s'entre-déchirent pour son héritage….

Manuel vit une vie de notable tout ce qu'il y a de plus classique, possédant un grand manoir et toute une maisonnée, que je vais vous décrire maintenant.

Santa Magdalena, un manoir de Bord'eau

Santa Magdalena a été acheté par Manuel D'Aleon pour qu'il y vive avec sa femme et les enfants qu'ils devaient avoir, son père étant trop avare pour avoir une véritable demeure de marchands. Il l'a fait construire lui-même, et y tient énormément. Il s'agit d'un magnifique manoir de type spanyar a l'intérieur même de Bord'eau, dans l'un des quartiers les plus riches. Elle est entourée d'un grand jardin travaillé avec soin par un jardinier de génie. Il est divisé en plusieurs parties que l'on peut visiter selon son humeur, tour a tour morne, coloré, agressif ou reposant, il possède plusieurs bassins, habités ou pas. Ce jardin est l'une des grandes fiertés de D'Aleon, et aucun étranger a la maison n'a vu le jardinier, les rumeurs vont bon train a ce propos, pour certain, il s'agit d'un mutant, pour d'autres, Manuel a peur que quelqu'un d'autre l'embauche, et pour certain, le jardinier n'est autre que le maître de maison… Ces rumeurs entretiennent la réputation des D'Aleon, qui ne demandent que ça, car plus on parle d'eux, moins on parle de leur tyrannique ancêtre.

La bâtisse en elle-même est particulièrement impressionnante, elle est entourée de fins arbustes, eux même cachés, lorsque l'on arrive de l'extérieur par de grands arbres denses, ce qui donne l'impression que la maison apparaît littéralement au milieu de la nature. Elle est faite de vieilles pierres que Manuel a fait venir d'Espanya, et possède de nombreuses fenêtres et ornements. La porte d'entrée est en bois massif magnifiquement travaillé, elle a bénéficié de beaucoup d'attentions car elle est l'une des premières choses que l'on voit du patrimoine de la famille. Le toit est lui aussi très travaillé et est arrangé tous les ans au printemps, afin qu'il n'arrive aucun accident, qui serait catastrophique pour la réputation de la famille. En plus des quatre gardes postés près des murs du jardin, la maison est en permanence gardée par deux miliciens postés près de l'entrée, plus quatre gardes du corps fabriqués par

des évolutionnistes à l'intérieur, et Bron le garde du corps de la famille.

La maison possède deux étages, le rez-de-chaussée est destiné à l'accueil des invités. Il possède une cuisine, une grande salle à manger, une plus petite, deux petits salons et un de plus grande importance. La décoration est riche, œuvre d'arts, objets anciens, et une impressionnante collection de pièces de monnaie dont certaines sont antérieures au tragique millénaire dans le grand salon. L'un des petits salon sert de salle de jeu, et de nombreuses parties de cartes ou les plus grands notables de Bord'eau viennent se ruiner sont organisées régulièrement. Les D'Aleon possèdent une cave a vin d'exception et toutes les pièces contiennent suffisamment de tabac pour intoxiquer tout un village. Manuel sait qu'il possède le meilleur tabac et en profite, même s'ils viennent pour fumer, la présence de notables est un élément positif pour son commerce. Tout dans cette maison est fait avec goût, et surtout avec beaucoup d'argent, la famille s'est assurée les services des meilleurs artistes pour décorer leur intérieur, et c'est plutôt réussi….

Le premier étage est celui des appartements des D'Aleon, de leurs proches et de leurs invités, chaque chambre ressemble à la personne qui y réside. Les plus belles d'entre elles restent cependant les deux destinées aux invités, elles sont spacieuses et magnifiques, mêmes parmi les plus riches, certains sont prêt a tout pour y séjourner, Manuel sait plaire à ses invités… Cet étage possède aussi une petite bibliothèque que Manuel ne montre que rarement, car les livres restent un sujet trop délicat pour en faire exhibition trop rapidement. Elle possède les ouvrages de base que tout apprenti érudit doit posséder, sans plus, le maître de maison ne s'intéressant que de loin a tout ceci, par manque de temps.

Le dernier étage est celui des domestiques. Il est plus vétuste que les appartements du dessous, mais reste cependant bien supérieur a ceux des domestiques habituels. En effet Manuel sait que les commérages passent essentiellement par les domestiques, et que s'ils ont de bonnes conditions de vie, il en tirera bénéfice au niveau du prestige. Les quelques domestiques de la maison vivent donc ici, dans des quartiers suffisamment importants pour les accueillir à tous, ils estiment tous avoir de la chance de travailler ici….

Le grenier reste un secret de maisonnée, il a été en partie aménagé pour accueillir les appartements de Pedro le jardinier alcoolique, mais nous en parlerons plus tard… l'autre partie sert de bibliothèque et de laboratoire a Stefano.

Les habitants de Santa Magdalena

Manuel D'Aleon

Description : C'est un homme de 50 ans, dont le corps ne semble pas supporter le poids des années, il est assez gros, possèdent peu de cheveux, qui sont tout blancs. Il est cependant toujours très bien habillé et très propre. Une odeur de parfum de qualité l'entoure toujours, se mariant à la perfection, non pas a son physique mais a sa voix. Il n'a jamais aimé son père, qu'il a toujours considère comme responsable de la mort de sa mère Magdalena, lorsqu'elle a accouché de lui. Pao a toujours été tyrannique, et n'a jamais fait preuve d'amour envers lui. Les nombreuses prostituées qu'il faisait venir étaient une insulte à sa défunte femme, et il n'avait que des ennemis. Manuel a passé son enfance seul, à essayer de comprendre pourquoi tout le monde venait voir son père, lui donnait de l'argent, mais ne l'aimait pas. A la mort de ce dernier, Manuel fut pris d'une joie dont il ne se cacha pas, ce qui failli lui valoir d'être accusé, mais après tout, il était riche maintenant, et tout le monde a Bord'eau partit du principe que, s'il l'avait tué, ça n'était grave pour personne… Lorsqu'il reprit les affaires de son père, le jeune marchand fit appel à un vieux biologiste spanyar, qui contamina le tabac qu'il vendit ensuite, de manière a garder le meilleur tabac, sans en avoir le monopole, et les ennuis qui en découle. Il se maria a une jeune fille de bonne famille qu'il n'aimait pas mais qui ressemblait fort aux quelques portraits qu'il possédait de sa mère. Lorsqu'elle mourut d'une maladie exotique ramenée par l'un des animaux qu ‘elle se plaisait à collectionner, il s'était attachée a elle, et décida de ne pas salir sa mémoire en se remariant…au grand désespoir des jeunes filles célibataires de la région.

Compétences : prendre celles du marchand p186 d'HNE, monter l'int a 17 et le pou a 16. Augmenter les comp non martiales d'au moins 30%.

Pao D'Aleon, 2ème du nom

Description : Pao, qui est destiné à reprendre les affaires de la famille rentre parfaitement dans le moule familial, l'un des très rares points communs qu'il ait avec son père et son grand-père est son don pour vendre, autrement il est totalement diffèrent. Agé de trente ans tout au plus, il mesure un mettre soixante tout au plus, a des yeux verts et de fins cheveux châtains qu'il fait boucler malgré une calvitie naissante. Pao, est depuis douze ans maintenant au service de son père, il est artisan de la réputation que la famille s'est faite. La grande question que tout le monde se pose est pourquoi il n'est pas encore marié, lui que les plus belles femmes du royaume courtisent. Certains disent que c'est parce qu'il entretient une relation interdite avec son valet de chambre, ils ont raison. Pao n'en a jamais parlé à personne de peur que cela ne ternisse l'image de la famille, mais il ne peut se marier à cause d'une jalousie excessive de son amant. Cet état de fait risque un jour de mettre en péril le fragile équilibre que son père a réussi à mettre en place, et Pao pense que son père ne va pas tarder à lui imposer un mariage, mais ce dernier c'est rendue compte de la liaison de son fils et pense que son bonheur passe par elle. Pao est quelqu'un de très agréable et très intelligent, il est surtout très humain et généreux. Il s'est fait le spécialiste des calembours inintéressant, dont il se sert en fait pour se protéger de toutes les attaques, il vaut mieux passer pour un idiot qu'être humilie ou porter préjudice a la famille. Il donne régulièrement des sommes importantes d'argent a des organisations qui les redistribue, mais il le fait secrètement car certains jugent que c'est imbécile car "ils " n'ont que ce qu'ils méritent, il exige une rigueur parfaite de la part des bénéficiaires.

Compétences : prendre celles du marchand p186, mettre 18 en int, et augmenter un peu les comps.

Mod D'Aleon

Description : Agée de 22 ans, cette magnifique jeune femme mesure 1m70, possède une longue chevelure châtain, et des formes sculpturale. Nombreux sont ceux qui lui ont demandé sa main, nombreux sont ceux qui se sont fait (parfois violemment) repoussés par cette fervente adepte du sincère repentir. En effet, elle a choisit de se convertir à l'âge de 14 ans, forçant ainsi toute la famille a simuler, si ce n'est une foie ardente, une certaine adéquation avec les précepte du culte. Elle a toujours avec elle aujourd'hui un prêtre nommée Amillo, qui lui sert de confesseur, d'homme a tout faire, et de vide bourse… Il sont tous deux fanatiques, mais savent garder de grandes réserves afin de ne pas se faire rejeter par une famille qui sait être fort généreuse. La vie de Mod est faite de prières, de repentirs et de sommeil, elle oublie parfois de se nourrir, et a déjà fait plusieurs crises d'anorexie.

Compétences : prendre celles d'un marchand, en augmentant l'apparence.

Stefano D'Aleon

Description : Stefano, le deuxième fils de Manuel a toujours su qu'il ne reprendrait jamais les affaires de son père, mais il n'en a jamais voulut. Sa passion a toujours été la lecture. Stefano se destine au métier de chercheur de merveilles, au grand désespoir de son père. Il a donc passé une grande partie de sa vie à étudier les sciences et la géographie. Aujourd'hui, ce beau jeune homme de 20 ans commence à se lancer plus ou moins secrètement dans la sorcellerie. Il a aménagé avec son amie et "mentor " Pedro, une partie du grenier pour y faire quelques expériences et s'initier aux secrets scientifiques. Ceci déplaît fortement a son père, qui a voulu lui interdire de telle pratiques, mais lorsque Stefano lui montré ce qu'il avait laissé devenir sa sœur, le pauvre Manuel ne put que laisser faire son fils et finança ses études. Le rêve de Stefano est de partir à Heid'berge afin d'y étudier avec les meilleurs professeurs d'Europe, ce que son père est prêt a financer, mais il souhaite prendre Pedro avec lui, ce qui crée un sujet de dissension avec son père, qui refuse fermement de voir son jardinier partir. Stefano a accueillit depuis peu, et au grand désespoir de toute sa famille, une jeune femme nommée Eldora. Issue de la basse société, elle déplaît à tous, surtout a Mod, mais le jeune D'Aleon s'entête à la garder auprès de lui car elle est, dit-il la plus merveilleuse des maîtresses….

Compétences : prendre celles de l'apprenti sorcier p184 d'HNE.

Anjy D'Aleon

Description : Anjy est une délicieuse jeune fille de quinze ans, elle est intelligente, généreuse, et terriblement drôle. Elle est destinée à faire de grandes études et/ou un grand mariage. En attendant, elle suit les cours du précepteur qui a pour le moment éduqué tous ses frères et sœurs, Juan. Nous reviendrons plus tard sur Anjy, puisqu'elle est l'élément central du scénario.

Compétences : prendre celle de la jeune domestique p186 et rajouter de l'intelligence et du scribe.

Passons maintenant aux résidants ne faisant pas partie de la famille :

Pedro, le jardinier alcoolique

Description : Pedro est arrivé à Bord'eau a l'âge de 20 ans avec son frère, son aîné de 5 ans. Il a toujours été un grand rêveur, au désespoir de son pragmatique frère, qui, le prenant pour un déficient mental l'a nourrit pendant des années en travaillant dur, puis en demandant aux D'Aleon de le faire travailler avec lui. Plus de 30 ans plus tard, Pedro est aussi important que Juan dans la vie de la famille, en effet, ce poste de jardinier qui ne devait être qu'un simple passe temps est devenue une révélation, puis une passion. Pedro a un don pour faire pousser harmonieusement les plantes, il se sent plus proche d'elles que des hommes et compose de merveilleuses compositions florales. Il n'a cependant pas cessé d'être la cible de reproches incessants de la part de son frère, qui lui a toujours dit qu'il était l'idiot du village. Il a peu a peu sombré dans l'alcool, et n'est plus capable de grand chose en dehors du jardinage aujourd'hui. Son seul véritable ami est Stefano, qui est le seul a vraiment le comprendre… il en a fait sa pupille, lui a donné son goût pour l'inconnu et en a fait ce qu'il a toujours désiré être : un scientifique. En fait, Pedro est un être d'exception a plus d'un titre : il est en effet l'un des rares mutant a ne pas être affublé de malformation, mais nul, pas même lui, ne le sait. La compréhension qu'il a des plantes qui l'entoure lui vient en fait d'une sorte d'empathie qu'il entretient avec ces dernières, il comprend instinctivement leurs besoins, et sait comment les traiter. Un jumeau est né en même temps que =lui, ce frère dont il ignore jusqu'à l'existence était mutant lui aussi, mais il en portait les marques, il fut tué et leur mère avec. Le père de Juan et de Pedro s'enfuit alors pour éviter les foudres du sincère repentir, seul l'aîné des deux frères connaît cette histoire, ce qui explique cette rancœur qu'il a envers son cadet.

Compétences : Prendre celle du serf p189, mettre 19 en pouvoir (il est vraiment exceptionnel), 16 en intel, et 120% en jardinage (son empathie lui donne un bonus de +30%).

Juan, le précepteur

Description : Juan est un vieil homme de 57 ans, il est toujours habillé de manière sobre et toujours droit comme un piquet. Il n'a aucun accent spanyar, son nom étant la seule chose qui puisse trahir ses origines. Il parle toujours calmement et ne fera aucune faute de goût, en aucune circonstance. Il possède un certain nombre de règles, qu'il estime nécessaires, et qu'il n'enfreindra en aucune circonstance. C'est lui qui a éduqué la totalité de la famille D'Aleon, il l'a fait du mieux qu'il pouvait, en les laissant libres de leurs choix. Il s'estime fier de ce qu'il a fait car tous, sont très bien éduqués pour ce qu'ils ont choisit, son seul échec reste à son goût son frère, qu'il n'a pas su éduquer. Le rêve de Juan reste celui de se faire anoblir d'une manière ou d'une autre. En effet, il s'estime (et parfois a juste titre) plus digne que la plupart des nobles de son époque a porter un titre et a représenter l'élite de l'Europe dans toutes les courts possibles. Il est prêt a tout ce qui n'est pas immoral pour arriver à ses fins, autant dire qu'en se fixant ainsi d'aussi grandes limites, il n'y arrivera jamais.

Compétences : prendre celles de l'érudit p184 en réduisant sur ce qui est trop "pointue ".

Bron

Description : Bron est le garde du corps de tout D'Aleon sortant des quartiers surs de Bord'eau. Il s'agit d'une création des chevaliers génétiques commandée sur mesure par Manuel. Il est donc particulièrement impressionnant, et efficace. Au fil des temps, il a développé une pensée propre, ce qui n'est pas pour déplaire aux membres de cette famille qui le considère aujourd'hui comme l'un de leurs proches, au même titre que Juan ou Pedro. Bron est malheureusement conscient de son état, ce qui le fait énormément souffrir. Il espère vite être affranchi, et d'ici là, est prêt a " exploser " a tout moment. Ce qui en fait quelqu'un de très dangereux.

Compétences : prendre celles des gardes du corps, décrits dans La France et le " booster " un peu. Attention a ne pas trop exagérer, si c'était facile pour eux de le faire, les évolutionnistes en ferait le standard.

Kevenn, le valet de chambre

Description : âgé de 25 ans tout au plus, Kevenn est entré il y a sept ans au service de la famille D'Aleon. Désigné valet de chambre de Pao, il s'est rapidement créé une idylle entre les deux jeunes gens. Aujourd'hui, Kevenn est extrêmement jaloux et ne supporte pas que qui que se soit ne s'approche trop près de son amant.

Compétences : prendre celles du domestique dans HNE.

Amillo, prêtre du sincère repentir

Description : âgé tout au plus de trente ans, Amillo est un jeune prêtre du sincère repentir, ce qui ne l'empêche pas de commencer à accumuler tout les défauts habituels des membres importants de son ordre. Il est gras et nombriliste, il reproche toujours tout a tout le monde, y compris ceux qu'il ne connaît pas, ce qui a le don de déplaire à Manuel qui le lui reproche régulièrement. Il a l'habitude d'amener Mod a ce flageller pour expier les pêchers de tous les membres de sa famille, ainsi qu'a donner des sommes astronomiques a l'église pour les mêmes raisons. Il est depuis peu braqué contre Anjy, qu'il accuse d'être déluré depuis le jour ou il l'a vu embrasser un inconnu en pleine rue. Cette dernière s'en est toujours défendue et l'a accusé d'avoir voulu avoir des relations avec elle, et de s'être énervé devant son refus….

Compétences : prendre celles du noble décadent dans HNE.

Eldora

Description : Eldora est la jeune maîtresse de Stefano. Il l'a rencontré dans un bar des quartiers pauvres, lors d'une virée qu'il a faite avec des amis a lui. Eldora est une magnifique jeune femme de 24 ans issue d'une famille pauvre, elle a intégré des son plus jeune âge une bande de voleurs sans foie ni lois qui la prostituait pour se faire un peu d'argent. Lorsque Stefano l'a rencontré, elle lui a fait ses avances habituelles et le jeune homme y a rapidement répondu. Lorsqu'ils se sont retrouvés seul, Eldora a de suite sentie qu'elle pouvait avoir confiance en lui et lui a demandé son aide. Le jeune homme a de suite été touché par la détresse de la jeune femme, et l'a amené avec lui afin de la cacher et de la protéger. Malgré ce qu'il peut dire, Stefano ne couche pas avec Eldora, il pense qu'elle se sentirait obligé s'il le lui demandait, ce qui reviendrait à refaire d'elle une prostituée ; il n'en est pas moins amoureux d'elle. Pour Pedro, a qui Stefano a tout raconté, elle est une voleuse qui lui ment afin de piller la maison, ce sentiment est le même pour la plupart des membres de la maisonnée qui ne connaissent pas l'histoire. Actuellement, Eldora commence à reprendre confiance en elle, elle s'éveille petit a petit….

Compétences : prendre celle du voleur p189, en mettant 17 en charisme, et en réduisant de 20% au moins la quasi-totalité des compétences.

Je ne décris pas ici les autres habitants de Santa Magdalena, mais il y a au moins une dizaine de domestiques fixes qui ont chacun une histoire, et des points de vue sur les autres, a vous de voir selon vos besoins, habitudes et attentes de vos joueurs.

Et les joueurs dans tout ça ?

Tout d'abord, pour le scénario qui va suivre, il est préférable que l'un des joueurs soit l'un des membres de la famille, ou du moins plus ou moins sous la protection de celle ci. Dans tout les cas, ils doivent leur devoir quelque chose, et doivent être considérés comme des gens de confiance par les D'Aleon, de manière a ce que ceux ci leur fasse par de leur problème.

1. Mise en place :

Une tempête de faible intensité vient d'avoir lieu a Bord'eau, il n'y a pas eu de dégâts importants, à l'exception des souterrains de la partie pauvre, qui ont été inondés par les pluies diluviennes. Les morts se comptes par centaines parmi les pauvres gens, ce qui ne semble pas préoccuper particulièrement les riches marchands qui en profitent pour leur vendre des produits de piètre qualité, profitant du manque d'activité des voleurs. L'automne s'annonce cependant agréable et devrait laisser le temps au paysans de réussir à avoir quelques réserves pour survivre cet hiver. Les vignes n'ont pas trop été touchées, l'essentiel est donc préservé… La seule récolte vraiment affecté est celle de tabac de l'une des plus fortunées famille de la région, ce qui met tout le monde en émois, comment vont ils faire ? Et surtout, vont ils augmenter le prix de =leur tabac ? Ils ne sont cependant pas réellement affectés par cette tempête car en bons marchands, ils ont des réserves suffisantes, il leur suffira d'augmenter un peu le prix de leur marchandise pour s'y retrouver, voire gagner plus d'argent. Leur souci est tout autre, et est plus important, Anjy a disparu quelques jours après la tempête. Ils ont donc demander à des personnes de confiance (de préférence les joueurs, sinon ça sert à rien) d'essayer de savoir ce qu'il s'est passé, et ce de manière discrète afin de ne pas risquer de faire jaillir le scandale sur la famille, étant donné que tout porterait à croire que l'un des membre de la maisonnée serait coupable de ce qui semblerait être un enlèvement… .

2. Arrivée des joueurs :

Ils sont invités par l'un des membres de la famille a partager leur repas, ce qui semble étrange si les PJs ont vent des ragots de Bord'eau, car il se dit qu'il n'invitent plus car ils seraient au bord de la faillite. Ce qui peut choquer en arrivant à San Magdalena, c'est que les fleurs semblent très peu affectées par les pluies et les vents de la semaine précédente. La première chose qu'ils verront en arrivant est un navrant spectacle de Mod en train de se flageller, poussée par Amillo. La personne qui les a fait venir les fera rapidement entrer dans l'un des salons de la maison, ou ils patienterons quelques minutes avant de passer à table. Dans la salle a manger, un repas des plus copieux leur sera servie, mais l'ambiance ne se prête pas a la fête… Mod annonce des le début du repas qu'elle ne désire pas manger, afin d'expier tous les péchés que les personnes autour de cette table ont fait, de manière a faire finir cet immense chagrin qui les accables tous aujourd'hui. Manuel ne parle que très peu, lui qui est réputé pour être l'un des plus gros bavards d'Aquitior. Pao ne s'est pas lavé de plusieurs jours, Stefano est ivre… Quand a Juan, il regarde tristement la chaise vide qui se trouve à coté de lui. Anjy n'est pas là, si les pj en font la remarque, Manuel leur fera remarquer que l'heure est au dîner et qu'ils en parleront plus tard.

Apres le repas, donc, seuls Manuel et ses deux fils resteront. Stefano s'effondrera sur sa chaise et tandis que son père commencera à expliquer la situation aux PJs. Anjy a disparue la nuit de l'avant vieille sans laisser de trace, pensant tout d'abord a une fugue, puisque aucune trace d'infraction n'a été relevée dans la propriété, ils n'ont rien fait pour la retrouver, mais cela commence à faire long pour une simple découche… Les D'Aleon demandent donc au joueurs d'enquêter pour savoir ce qui s'est passé, engendrant le silence une fois sorties de l'enceinte de San Magdalena. Ils ont carte blanche pour les moyens nécessaires, et une importante récompense à la clé. Bron accompagnera les joueurs, il lui sera promis son affranchissement si la jeune fille est retrouvée vivante. Il prendra sa mission particulièrement a cœur et risque d'être un boulet plus qu'une aide... Les pj pourront commencer leur enquête de suite, il est important de noter que les petits malins qui vont essayer de profiter de la situation pour se gaver d'armes ou de matériel non justifié ont bien raison puisque les D'Aleon ne leur refuseront pratiquement rien, par contre, une fois l'état de choc passé, ils sauront voir qui sont ceux qui ont abusés de leur position de faiblesse.

- **<u>La chambre d'Anjy :</u>**

Personne n'a touché à quoi que ce soit à l'intérieur de la chambre, pour ne pas gêner une enquête éventuelle, mais aussi parce que Juan a toujours considéré qu'il fallait que tout le monde ait son espace privée dans lequel personne n'avait à fouiller sans raisons exceptionnelles. La chambre est une chambre normale pour quelqu'un de l'âge d'Anjy, il y a un lit qui semble être celui d'un enfant, et le reste du mobilier est celui d'un adulte. Le lit ne révèle rien si ce n'est qu'il a été utilisé au moins une partie de la nuit. Le bureau ne renferme rien de personnel ce qui peut paraître étrange chez une adolescente lettrée. L'armoire peut apporter quelques explications plus intéressantes. Les affaires de nuit d'Anjy sont rangées, et l'on peut trouver des traces de boue contre un mur. Une petite boite en fer que Stefano lui avait offert pour son dixième anniversaire contient une bourse de 600 SA (c'est énorme !), un peu de tabac, une pipe et un camé a l'effigie de feu Mme D'Aleon (tout le monde croyait ce camé perdu depuis des années, Anjy l'avait en fait caché), la boite à aussi quelques traces de craie. La fenêtre est fermée de l'intérieur mais une corde est accrochée à l'extérieur, la corde semble avoir été placée de l'intérieur ou alors a été jeté par quelqu'un de très habile (ou chanceux). Un recensement des habits que pourrait avoir emporté Anjy donnera le résultat suivant : Il manque deux parures de campagnes qu'Anjy n'avait plus l'habitude de porter, ainsi qu'une paire de bottes.

- **<u>Les jardins :</u>**

Un examen des jardins ne révélera rien, la plupart des allées sont dallées et tous les pans de terres viennent d'être recouverts par Pedro. La visite sera par contre particulièrement agréable pour quiconque sera prêt a avoir envie de les admirer. (en terme de jeu, vous pouvez donner un bonus de 5% sur tous les jets de la nuit au(x) premier(s) personnages qui apprécient vraiment. Evidemment, personne ne répondra si l'on demande quel est le génie qui a composé le jardin " il m'est interdit de vous le dire " tout au plus.

- **<u>Les habitants de Santa Magdalena :</u>**

Lorsqu'ils interrogeront les habitants de Santa Magdalena, les pjs apprendront beaucoup de choses, chacun allant de ses ragots et de ses remarques selon sa propre personnalitée. Je vous engage fortement a développer les " second rôles ", qui égaieront l'enquête et feront courir les bruits les plus fous… Je pense avoir donné suffisamment d'informations dans la descriptions des protagonistes pour alimenter une soirée de jeu entière (ou plus….) si le maître de jeu et les joueurs se prennent au jeu. Il est fort probable qu'en deux journées au maximum, les joueurs aient détruit la réputation de la famille (avec l'aide des domestiques bien entendue) alors qu'il n'y a pas vraiment de quoi. Si ce n'est pas le cas, tant mieux pour eux, mais c'est fort peu probable… je pense que le modèle pour cette partie du scénario doit être l'album de Tintin Les bijoux de la Castafiore, en effet, il y a une multitude de pistes, toutes sont intéressantes en soi mais une seule mène à Anjy, embrouillez vos joueurs, dites leur qu'ils entendent des bruits dans le grenier de manière a ce qu'ils découvrent Pedro ivre, ou le laboratoire " secret " de Stefano, ce qui ne peut qu'énerver Mod et son prêtre…il y a beaucoup de choses a découvrir. Il y a cependant quelques détails intéressants pour l'enquête à trouver :

- C'est l'une des femmes de chambres qui a fermé la fenêtre de la chambre d'Anjy, elle ne pensait pas mal faire.
- L'un des gardes avait invité une prostituée ce soir là. (Cette info n'a en fait rien à voir mais je ne savais pas ou la mettre…).
- Anjy avait demandé à l'une de ses domestiques de lui laver une parure pleine de boue récemment, elle lui avait fait promettre de ne pas le répéter (la vieille femme qui fait cette confession en est terriblement bouleversée).
- L'information capitale viendra de la bouche d'Amillo, si les

PJs sont prêts a le laisser parler et a confesser leurs péchés, ou a faire un pas vers l'église du sincère repentir… En effet, le prêtre a réellement vu Anjy embrasser un garçon, et il est prêt a donner son nom : Rafael Orasson, le jeune fille d'une famille de riches propriétaires viticoles vivants eux aussi a Bord'eau. Bien sur, il ne donnera ce nom que si l'on admet que ce n'était pas lui qui mentait mais Anjy, ce qui est en général assez dur pour un groupe de PJs… Cette info doit être dure a obtenir, de manière a ce que les joueurs cherchent un peu partout avant. Il faut savoir que l'accusation d'Anjy a faillit faire mettre Amillo dehors, c'est pourquoi il n'en parlera qu'en dernier recours.

- **<u>Chez les Orasson :</u>**

La famille Orasson ne recevra les joueurs que s'ils se montrent particulièrement persuasifs. Autrement, ils devront enquêter et graisser la patte aux domestiques (ils devraient avoir compris l'utilité des domestiques pour avoir des infos) mais ils apprendront que le mutisme des riches propriétaires est du a l'enlèvement probable de leur fils Rafael (un rapide calcul sur le jour amènera au même que celui de la disparition d'Anjy). Si les joueurs mettent la disparition d'Anjy en avant ils seront rapidement reçus. Etant persuadés de l'enlèvement de leur fils, les Orasson n'ont pas voulu ébruiter l'affaire. Il n'ont donc pas fait de véritable enquête, mais refuseront que les pjs ne s'intéresse de trop près a l'affaire et n'autoriseront qu'une fouille succincte de la propriété. Celle ci s'avérera cependant intéressante, puisque dans le jardin, dans un recoin ou personne ne va jamais, se trouve un trou marquant l'entrée de souterrains… personne ne connaissait l'existence de ce trou, et les maîtres des lieux interdiront toute recherche supplémentaire, préférant attendre la demande de rançon et payer pour revoir leur fils.

3. De retour à Santa Magdalena :

Une fouille des jardins risque fort de s'imposer, ce qui aura le don de mettre Pedro dans une colère noire si cela se fait sans lui, ivre et énervé, il risque fort de s'en prendre à l'intégrité physique de l'un des joueurs s'ils ne l'écoutent pas. Ses revendications sont simples : il ne veut pas qu'un pas a l'extérieur des allées soit fait en dehors de sa présence. Manuel cédera si l'affaire va jusqu'à lui, puisque cela n'empêche pas l'enquête et lui permet de garder son jardinier, Pedro accompagnera donc quiconque souhaitera aller dans le jardin. La fouille ne donnera rien de particulier, si ce n'est qu'elle créera une grande dissension entre les pj et le jardinier, ce dernier râlant en permanence. Jusqu'au moment ou il remarquera que plusieurs pierres ont été dérangées. Derrière elles, évidemment ce trouve un trou similaire a celui de chez les Orasson. Il est praticable pour quelqu'un de petite taille, mais il est facile de l'agrandir. le jardinier ne mettra pas de mauvaise volonté et les aidera autant que possible. Ces souterrains mènent rapidement a ceux des anciens réseaux souterrains de la ville de bordeaux. Ceux ci ont été bouches il y a bien longtemps car juges impraticables et dangereux. Ils ne le sont plus aujourd'hui, grâce à plusieurs nettoyages dus à des crus. Leur exploration est interdite et, de toute façon, s'avère inquiétante. La première chose qui frappe est une ignoble odeur de viande pourrie, de plus l'intérieur est noir, et particulièrement humide. Faites faire des jets de pouvoir pour ceux qui veulent entrer…un échec ne signifie pas que le personnage ne rentrera pas, mais qu'il éprouve cinq (le temps d'un autre jet) minutes d'appréhension…n'hésitez pas a en rajouter, il faut que les joueurs s'attendent aux pires en dessous… .

4. Explorer les souterrains :

Les torches sont inutilisables a l'intérieur, à cause de l'humidité, mais une lampe a huile fera l'affaire. Le passage ouvert dans le jardin donne sur une vieille échelle rouillée, sur laquelle a été accroches plusieurs pièces de tissus, il est donc facile de descendre sans toucher a aucune partie rouillée. Les pièces de tissus sont des bouts de vêtements d'Anjy arrachés, mis en pièces et accrochés, ceci sera facilement confirme par n'importe quel membre de la maisonnée, puisqu'ils ont récemment été offerts à Anjy, mais que celle ci ne les a pas aime et a promis de ne jamais les mettre. L'échelle descend donc sur une dizaine de mètres, puis donne sur un long couloir de pierre. Si certains joueurs ont visite les souterrains de la partie pauvre de Bord'eau, ils remarqueront une forte ressemblance ; ils sauront aussi que se sont de véritables labyrinthe et que l'on s'y perd très facilement. C'est d'ailleurs ce qu'il risque d'arriver si les joueurs ne font pas attention a ce qu'ils font. Si un joueur cherche a marquer leur passage, il pourra remarquer (jet en voir) de vieilles traces de craie, elles semblent dater de plusieurs années et mènent jusqu'à la Santa Magdalena. Elles sont en fait plus récentes que cela, mais les récentes inondations les ont en partie efface.

5. Les souterrains :

Les souterrains sont très insalubres, l'odeur y est pestilentielle, et certains passages sont inondés, nécessitant de marcher au milieu des cadavres de rats putrescents. Les traces de craies sont constantes et mènent on ne sait ou (un critique en orientation peut permettre de penser qu'elles mènent au centre de la partie riche de la ville. Au bout d'un moment, pas plus de deux cent mètres mais plus de deux heures d'investigation après, une autre trace de craie vient rejoindre la première, a l'endroit ou elles se croisent, une lettre est écrite en dessous de chaque ligne : A et F. Si les joueurs remontent les nouvelles traces, ils finiront par trouver une sortie qui mène dans un petit parc, qui s'avère appartenir à une grande famille de Bord'eau. S'ils continuent dans les souterrains, ils finiront par arriver dans une salle ou plusieurs lignes de craie semblent mener.

6. Ce qu'il s'est passe :

Les jeunes fils de notables de la ville ont trouvés un moyen de se retrouver le soir sans être, de près ou de loin, surveillé par leurs parents. En effet, toujours, quoi qu'ils fassent et ou qu'ils aillent, ils sont suivis…pour leur protection. Or, par hasard, l'un d'entre eux, Denis dit " l'espiègle " a trouve, dans son jardin, l'entre de souterrains… après une petite exploration, il en a parle à ses amis, qui ont cherche eux aussi. Plus d'un an et demi plus tard, chaque adolescent de la bande avait trouve son entrée, et ils pouvaient tous se retrouver le soir pour fumer,

discuter, s'embrasser, boire un coup…etc. or, tous savent que si leur parents apprennent ça, ils seront séquestrés, c'est pourquoi le secret est bien garde. Le jour de l'inondation, Anjy et son petit amis Rafael se sont retrouves, ce n'était pas un jour de rendez-vous commun a tous, et personne d'autre ne savaient qu'ils devaient se retrouver. A peine cinq minutes après leur rencontre dans le lieu habituel, aménagé comme un petit salon, c'est a dire quelques paillasses, une caisse et quelques petits menus objets pour décorer, Anjy et Rafael ont entendus un énorme vacarme venant des couloirs. La tempête faisait rage a l'extérieur et une gigantesque vague avait frappe les cotes de la ville. Cette vague c'est répercuté dans les anciens réseaux égoutiers sous la forme d'une soudaine montée des eaux. Les deux adolescents furent surpris par cette dernière et l'accès a la sortie leur fut interdit. Ne sachant que faire, ils ont choisit d'attendre plutôt que se perdre a coup sur. Mais l'eau ne voulait pas descendre et montait de plus en plus. Ils durent dans un premier temps monter sur ce qu'ils pouvaient, puis nager pour ne pas se noyer, mais la fatigue se faisait de plus en plus sentir. Ils finirent, après plus de deux heures de souffrance par trouver un refuge, une petite corniche dans laquelle ils se sont abrités tous les deux, espérant que l'eau ne monterait plus, car cela signifierait leur mort a tous deux. Ereintes, ils s'endormirent l'un contre l'autre… a leur réveil, l'eau n'avait pas montée, mais le niveau était descendu aussi rapidement qu'il était monté, ce qui les avait bloqué a plusieurs mètres du sol, dans une corniche ou ils tenaient tout juste, une chute signifiant une mort quasi certaine.

7. La salle de rendez vous :

Lorsque les joueurs vont arriver dans cette salle, tout y a ete ravage par la montée des eaux : les quelques objets qui y avait été amenés sont repartis au grès des couloirs ou ensevelis sous les sédiments amenés par les eaux de mers. La salle en elle-même est plus grande que tout ce qu'ils on vu auparavant dans ces souterrains. (Pour la description, pensez a une station de métro) En cherchant un peut, un simple jet en voir permet de trouver une vielle caisse en bois dans un coin, il les rares parties métalliques étant totalement rouillés, il est impossible de l'ouvrir sans la cassée (elle est vide de toute façon), mais une pipe de valeur est accrochée, coincée entre deux planches. Les joueurs devraient rester quelques minutes a l'intérieur et faire un peu de bruit, si c'est le cas, Anjy et Rafael les entendront et les appelleront, un jet en écouter sera nécessaire pour les entendre (épuisés, ils ne crient pas bien fort). Si les joueurs ne font que passer, un jet en pouvoir naturel (*1) sera nécessaire pour remarquer la corniche, et les faibles mouvements a l'intérieur.

8. Anjy et Rafael :

La santé des deux adolescents dépend des aventuriers, si plusieurs jours se sont passes entre leur disparition et le découvertes, l'un d'entre eux voire les deux risquent d'être mort, cela signifierait un échec de la part des aventuriers, échec que les D'Aleon prendront très mal si les joueurs ont passe beaucoup de temps a profiter de ce que leur proposait la famille, ou ont tout simplement très peu cherche, ceci se traduira par un avis de recherche a leur nom pour meurtre, et une mise a mort s'ils sont attrapés (les fonctionnaires sont si facilement corruptibles…). Par contre, si les pj ont fait tout leur possible, ils seront tout de même récompensés et remerciés. S'ils sont retrouvés vivants, ils seront de toute façon très malades et ne pourront parler que plusieurs jours de soins intensifs plus tard. Ils pourront alors raconter ce qu'il s'est passe.

9. Apres :

Anjy et Rafael ne donneront pas le nom de leurs amis qui les rejoignaient le soir (une dizaine en tout), sauf peut être a leur sauveurs, avec la promesse de ne le révéler a personne. De toute façon, aucun d'entre eux n'y remettra jamais les pieds…jusqu'à ce qu'une autre génération de jeunes imbéciles trouvent le bonne idée de visiter ce lieu interdit.

10. Récompense :

Les joueurs seront (a moins d'avoir été de simples profiteurs) récompensés richement par la famille, chacun pourra avoir de l'argent, des terres près de Bord'eau ou une petite ville dans le quartier qu'il souhaite (un petit malin peut même obtenir des terres contenant des plantations de tabac s'il sait le demander). De plus, ils bénéficient de deux puissants appuis en Aquitior (bien que les D'Orasson sont beaucoup moins sympathiques que les D'Aleon).

11. Conclusion :

Ce scénario n'a pas de méchants, pas de boss de fin de stage ni de complot machiavélique. Il permet juste de découvrir une famille de marchands. J'ai essaye de mettre un peu de suspens tout de même afin de maintenir un peu de tension. Le but est de faire un peu comme dans " les bijoux de la Castafiore ", ou il se passe très peu de choses, ou il n'y a pas de méchant, mais ou l'on croit qu'il y en a un pendant toute l'histoire (du moins, si on l'a pas déjà lu …il paraît que c'était passionnant quand c'est paru en épisodes de deux ou trois pages dans pilote). J'ai donc essaye de maintenir un mystère artificiel durant tout le scénario (mais bon, il se passe quelque chose quand même…).